

Pengembangan *Game* Jumanji Tiruan sebagai Media Pembelajaran PPKn

Pengembangan *Game* Jumanji Tiruan sebagai Media Pembelajaran PPKn pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara menurut UUD NRI tahun 1945 bagi Peserta Didik Kelas X di MA Al Falah Bangilan Tuban

Rikhanatuz Zuhriyah

15040254061 (PPKn, FISH, UNESA) rikhanatuzzuhriyah@mhs.unesa.ac.id

Listyaningsih

0020027505 (PPKn, FISH, UNESA) listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* Jumanji Tiruan sebagai media pembelajaran PPKn dan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall atau *Research and Development (R&D)*. Subjek ujicoba dalam penelitian ini ada tiga, yaitu validator, pengamat, dan pengguna atau peserta didik kelas X MA Al Falah Bangilan Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall sampai pada tahap 6 (enam) yang meliputi, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk. Proses pengembangan ini sejalan dengan menggunakan teori Kerucut Pengalaman Dale. Tingkat kelayakan media berdasarkan tingkat kevalidan yang diperoleh dari hasil validasi ahli memperoleh rata-rata persentase sebesar 84,9% dengan kategori sangat layak. Tingkat kelayakan media berdasarkan tingkat kepraktisan media yang diperoleh dari respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,7% dengan kategori sangat layak. Sedangkan tingkat kelayakan media berdasarkan tingkat keefektifan media yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 10 dari 12 peserta didik atau memperoleh persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik, dan dari hasil observasi aktivitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,1% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* Jumanji Tiruan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Jumanji Tiruan, PPKn.

Abstrack

This research aims to developing the *game* Jumanji Tiruan as learning media civics education and testing the level learning media by aspect validity, practicality and effectiveness. This type of research is research and development (R&D) by Borg and Gall. The subject trials in this study were three, it is expert validator, observers, and users or student of X MA Al Falah Bangilan Tuban. The result show development process based on the Borg and Gall development model to stage 6 (six), it is potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision and product trials. This development process is in line with using theory of the Dale's Cone Experience. The level of media feasibility based on the level of validity obtained from the results of expert validation an average percentage of 84,9% with very decent categories. The level of media feasibility based on the level of practicality obtained from response of students an average percentage of 95,7% with very good categories. While the level of media feasibility based on the level of effectiveness based on the test results of students who get complete grade by 83,3% with very good categories and observation of the activities student get result 96,1% with very good categories. Thus, it was concluded that *game* Jumanji Tiruan are very worthy of being used as civic education learning media.

Keyword: Learning Media, The *Game* Jumanji Tiruan, Civic Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diartikan sebagai suatu proses pembelajaran kepada didik agar memiliki pemahaman dan dapat berpikir kritis terhadap sesuatu. Pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik untuk kehidupan sekarang maupun kehidupan dimasa mendatang. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang maupun sekelompok orang sebagai

usaha memperbaiki diri melalui proses pembelajaran dan pengajaran (KBBI, 2008:335).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal (3), menyatakan tujuan pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membentuk watak peserta didik yang bermartabat, agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:8).

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan, ditentukan oleh berbagai unsur salah satunya adalah guru. Dalam kegiatan pembelajaran guru mempunyai tugas dan kewajiban ganda. Tugas dan kewajiban guru bukan hanya sebagai seorang pengajar yang mentransfer ilmu pengetahuan atau *Transfer of Knowledge*, namun juga sebagai pengajar yang mentransfer nilai-nilai atau *Transfer of Value*. Guru juga bertugas untuk membimbing, mengarahkan dan menuntun peserta didik dalam belajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, seorang guru harus profesional dalam menempatkan kedudukannya sebagai seorang guru yang senantiasa berkembang dan berinovasi seiring dengan tuntutan zaman yang semakin berkembang.

Peran guru menjadi sangat penting dalam mengimplementasikan kurikulum 2013, karena guru langsung berhadapan dengan peserta didik. Selain itu, dalam kurikulum 2013 pemerintah berusaha memaksimalkan peran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memancing peserta didiknya agar aktif dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memberikan stimulus kepada peserta didik supaya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang merupakan jamak dari kata *medium*, yang memiliki arti pengantar. Media sering disebut sebagai mediator, yang memiliki fungsi untuk memudahkan penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Sedangkan media pembelajaran diartikan sebagai salah satu komponen sumber belajar yang berisi materi pelajaran, dan dapat merangsang semangat peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2014:3)

Manfaat dari media pembelajaran dapat memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik supaya pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Sesuai dengan pernyataan Hamalik (dalam Arsyad, 2014:15) yang mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, motivasi, rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Seiring dengan perkembangan kurikulum di Indonesia, dalam kurikulum 2013 dilakukannya penataan ulang terhadap mata pelajaran PKN, diantaranya (1) mengubah nama mata pelajaran PKN (Pendidikan kewarganegaraan) menjadi PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), (2) menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian yang utuh dalam kelompok mata pelajaran

yang memiliki misi pengokohan kebangsaan, (3) mengorganisasikan nilai moral Pancasila, norma UUD NRI tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika serta wawasan dan komitmen NKRI dalam SK-KD dan indikator, (4) memantapkan pengembangan potensi peserta didik dalam kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap kewarganegaraan, (5) mengembangkan dan menerapkan beberapa model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKn, dan (6) mengembangkan dan menerapkan model penilaian proses pembelajaran dan hasil ajar PPKn (<http://irwansahaja.blogspot.com/2016/04/tujuan-dan-karakteristik-kurikulum-2013.html?m=1>) diakses pada hari Rabu, 19 September 2018.

Dapat dilihat bahwa dalam kurikulum 2013 mata pelajaran PPKn menjadi pelajaran yang sangat penting dalam menumbuhkembangkan watak peserta didik sesuai dengan Pancasila (Pancasilais), demokratis dan bertanggung jawab, serta mengembangkan kompetensi - kompetensi kewarganegaraan supaya menjadi warga negara yang baik. Dikatakan sangat penting karena mata pelajaran PPKn diberikan dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Karakter Pancasilais ini harus ditumbuhkembangkan pada diri setiap peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. PPKn menjadi mata pelajaran yang diharapkan dapat menjadi solusi dalam menghadapi globalisasi. Kegiatan pendidikan ditujukan untuk membentuk bangsa Indonesia yang memiliki sikap dan kepribadian peserta didik yang lebih baik, yaitu menjadi bangsa Indonesia yang sikap dan perilakunya dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, mata pelajaran PPKn memiliki peran lebih dalam menumbuhkembangkan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MA Al Falah Bangilan pada bulan September 2018 lalu, menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran PPKn di kelas masih pasif. Kegiatan belajar mengajar masih terlihat berjalan satu arah, peserta didik hanya mendengarkan ceramah dan mencatat materi saat guru menyampaikan pelajaran. Dari metode ceramah tersebut, menimbulkan kurangnya perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Kegiatan diskusi dan tanya jawab pun hanya sesekali diterapkan dalam pembelajaran dan peserta didik masih terlihat pasif ketika berdiskusi maupun tanya jawab, hanya beberapa peserta didik saja yang aktif dalam kegiatan diskusi tersebut. Fenomena lain yang didapat ketika observasi adalah ketika ada guru menjelaskan pelajaran PPKn banyak peserta didik yang tidur di kelas, melamun, tidak memperhatikan pelajaran, dan sering izin ke luar kelas untuk berbagai alasan seperti ke kamar mandi, ke kantin, bahkan ada yang nongkrong ke ruang kelas lain. Maksud

peserta didik tersebut adalah untuk menghindari pelajaran PPKn. Terkadang ada peserta didik yang menghindari guru mata pelajaran PPKn karena sudah dianggap *momok* bagi dirinya dan guru yang terkesan monoton dan membosankan yang hanya berceramah dan memberikan tugas sehingga peserta didik malas untuk belajar PPKn.

Ketika observasi awal, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan salah satu guru di MA Al Falah Bangilan yaitu Ibu Nur Laili. Beliau merupakan guru mata pelajaran PPKn di MA Al Falah Bangilan, beliau mengatakan bahwa disana belum ada guru PPKn yang berasal dari lulusan S1 PPKn. Saat ini mata pelajaran PPKn dipegang oleh beliau yang berasal dari jurusan Pendidikan Ekonomi. Beliau juga mengatakan bahwa selama mengajar PPKn belum pernah menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Beliau lebih sering berceramah dan sesekali berdiskusi.

Dilanjutkan dengan wawancara singkat kepada beberapa peserta didik, mereka mengatakan bahwa mata pelajaran PPKn adalah pelajaran yang membosankan, membuat mengantuk, dan bersifat hafalan, sehingga pelajaran PPKn sering dikesampingkan oleh peserta didik. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran yang santai dan menyenangkan. Selain itu kecenderungan peserta didik di MA Al Falah ini masih menyukai bermain dalam pembelajaran di kelas, terutama pada kelas X yang cenderung menyukai bermain. Karakter tersebut masih terbawa dari masa SMP mereka. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara singkat dengan Ibu Nur Laili pada bulan September 2018 yang menyatakan bahwa kelas X masih memiliki karakter yang suka bermain. Karakter tersebut dapat dimanfaatkan peneliti dalam memilih subjek penelitian.

Pada saat wawancara tentang materi yang sulit difahami oleh peserta didik kelas X, kebanyakan peserta didik mengatakan kesulitan dalam mempelajari materi tentang kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945. Materi ini diajarkan pada SMA/MA sederajat kelas X semester ganjil atau gasal. Materi tersebut dianggap sulit karena di Indonesia memiliki lembaga-lembaga yang jumlahnya banyak, terutama pada lembaga supranstruktur negara, dan setiap lembaga juga memiliki kewenangan yang banyak dan berbeda-beda, sehingga peserta didik kesulitan dalam menghafal dan membedakan kewenangan dari lembaga-lembaga tersebut.

Hal ini merupakan suatu tantangan bagi guru PPKn, khususnya untuk menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik untuk belajar PPKn. Maka dari itu, guru perlu memiliki teknik mengajar yang baik untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar PPKn. Sehingga apa yang guru sampaikan di dalam pembelajaran bisa diterima dan diterapkan oleh peserta

didik baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu untuk mengkontekstualkan materi-materi PPKn, dibutuhkan strategi, dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam membelajarkan PPKn. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang saat ini sudah bervariasi.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Heinich (dalam Arsyad, 2014:69-71) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran yang dikenal dengan istilah ASSURE. ASSURE merupakan singkatan dari *analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik umum sasaran atau peserta didik), *stage objective* (merumuskan tujuan pembelajaran), *select or modify media* (memilih, memodifikasi, merencanakan atau mengembangkan media yang tepat), *utilize* (merancang estimasi waktu yang tepat dalam pembelajaran), *require learner response* (meminta tanggapan dari peserta didik) and *evaluate* (mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung). Oleh karena itu, dalam pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, supaya perbedaan individual yang terjadi pada peserta didik dapat teratasi dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi materi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, (3) praktis, luwes dan bertahan, (4) guru terampil dan mampu menggunakannya, (5) bermutu teknis, dan (6) pengelompokkan sasarannya tepat.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah teori Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experiences*). Kerucut ini merupakan elaborasi dari tiga konsep tingkatan pengalaman belajar yang dikemukakan oleh Bruner. Menurut Bruner (dalam Arsyad, 2014:13) tiga tingkatan tersebut terdiri dari pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), atau kenyataan seseorang dilingkungannya sendiri, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale (dalam Arsyad, 2014:13) semakin ke atas atau di puncak kerucut, maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Namun semakin ke bawah atau dasar kerucut, maka semakin konkret media penyampaian pesan tersebut. Semakin konkret (nyata) pesan itu maka semakin mudah

bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan dan materi tersebut akan bertahan lama dalam ingatan.

Seiring perkembangan kurikulum di Indonesia, juga dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Salah satunya adalah media pembelajaran berupa permainan. Penggunaan media pembelajaran dengan menggabungkan permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan dapat meningkatkan pemahaman kepada peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Purwanto (2017:87) bahwa bermain dan belajar mempunyai persamaan, dimana keduanya mampu mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman peserta didik.

Terdapat beragam permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mengembangkan suatu permainan baru yaitu permainan Jumanji Tiruan. Permainan Jumanji Tiruan adalah sebuah permainan yang terinspirasi dari sebuah film yang berjudul Jumanji pada tahun 1995 yang disutradarai oleh Joe Johnston. Film ini bercerita tentang sebuah permainan ajaib yang di papannya terdapat gambar binatang, dan binatang itu akan keluar jika tertera pada papan yang dipijak. Dan permainan akan usai jika salah satu dari pemain ada yang dapat mencapai titik tengah Jumanji tersebut. Kemudian film ini dirilis kembali pada tahun 2017 yang berjudul Jumanji 2 atau *Welcome to the Jungle* yang disutradarai oleh Jake Kasdan. Namun di dalam film ini, permainan Jumanji dalam versi *video vintage*. Permainan diawali dengan para pemain memilih sebuah peran. Tak lama setelah memilih peran, pemain tersedot masuk ke dalam video dan berada di sebuah hutan dengan berubah menjadi peran yang sudah dipilih. Tidak hanya peran yang berbeda, tetapi wajah dan penampilan mereka berubah dari aslinya, sesuai dengan karakter yang dipilih. Jika ingin kembali ke dunia nyata, maka mereka harus terus berpetualang dan bekerjasama menyelesaikan semua tantangan yang terdapat dalam permainan (<https://sinopsisfilmbioskoperbaru.com/sinopsis-jumanji-2-welcome-to-the-jungle-2017/>) diakses pada hari Rabu, 19 September 2018.

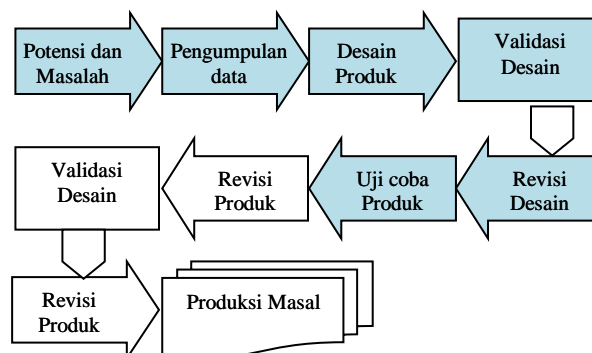
Game Jumanji Tiruan yang dikembangkan ini sedikit berbeda dengan *game* Jumanji yang ada di kedua film tersebut. Perbedaannya, dalam permainan ini dimainkan secara berkelompok, dengan misi mencapai titik tengah Jumanji Tiruan dan mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya. Untuk mencapai titik tengah Jumanji Tiruan ini harus melewati tantangan dengan mengambil kartu tantangan yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Dan untuk mendapatkan bintang, maka harus mampu menjawab pertanyaan dalam kartu tantangan dengan baik, benar dan dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Handayani (2017) yang juga mengembangkan media pembelajaran berupa *game* Zathura Tiruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berada dalam kategori baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada bab Zat Aditif. Dari hasil uji coba lapangan, kualitas media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 93,39 % atau dengan kriteria sangat baik. Kecakapan akademik peserta didik setelah dilatih mendapatkan hasil 76,09 % dengan kriteria baik yang telah mencapai nilai ketuntasan $\geq 61\%$. Observasi aktivitas peserta didik mendapatkan hasil 87,72% dengan kategori sangat baik. Peserta didik memberi respon yang baik terhadap *game* Zathura Tiruan untuk melatih kecakapan akademik peserta didik dengan persentase sebesar 78,41%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* zathura tiruan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kecakapan akademik peserta didik yang valid, efisien, dan praktis.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran baru pada mata pelajaran PPKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* Jumanji Tiruan, dan untuk menguji tingkat kelayakan *game* Jumanji Tiruan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2017) yang terdiri dari 10 tahap. Namun pada penelitian ini, hanya dibatasi pada tahap enam. Hal tersebut dikarenakan penelitian dan pengembangan ini terbatas pada jenjang S1 dan tidak untuk diproduksi dalam jumlah yang banyak atau produksi massal. Oleh karena itu, kesepuluh langkah tersebut diringkas menjadi enam langkah saja, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Berikut bagan langkah-langkah R&D,



Bagan 1 Langkah-Langkah Metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2017:298)

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al Falah Bangilan Tuban pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu pada bulan Mei sampai dengan bulan April 2019. Subjek dalam penelitian ini ada tiga, yaitu (1) validator ahli (ahli media dan ahli materi), (2) pengamat (3 pengamat), dan (3) pengguna (12 peserta didik kelas X IPA).

Jenis data yang diperoleh berupa jenis data kuantitatif untuk menghitung tingkat kelayakan media dan data kualitatif untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berupa *game* Jumanji Tiruan. Dalam melaksanakan penelitian ini, data diambil menggunakan beberapa instrumen, yaitu (1) lembar validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi, (2) lembar angket peserta didik, (3) lembar observasi peserta didik, dan (4) lembar hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data menggunakan tiga cara. Pertama, analisis lembar validasi untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media *game* Jumanji Tiruan. Persentase data diperoleh berdasarkan perhitungan skala Likert seperti pada tabel di bawah ini,

Tabel 1 Skala Likert

Penilaian	Nilai Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Riduwan, 2012)

Sedangkan untuk menghitung lembar kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik menggunakan kriteria penilaian yang terdiri atas “ya” dan “tidak” sesuai dengan skala Guttman. Respon peserta didik terhadap *game* yang dikembangkan dihitung berdasarkan kriteria skala pada tabel di bawah ini,

Table 2 Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	2
Tidak	1

(Riduwan, 2012)

Selanjutnya analisis lembar kepraktisan media yang dilihat berdasarkan analisis lembar observasi aktivitas peserta didik dianalisis berdasarkan skala Guttman seperti pada tabel 2. Sedangkan hasil tes peserta didik dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif desain *one case study*. Pada langkah pertama peserta didik diberikan *pretest*, langkah kedua peserta didik diberikan perlakuan dan untuk langkah terakhir peserta didik diberi *posttest*. Hasil ujicoba dianalisis dengan menghitung nilai ketuntasan belajar peserta didik.

Nilai tersebut digunakan untuk melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yang berupa penggunaan media *game* Jumanji Tiruan.

Rumus selanjutnya yang digunakan dalam perhitungan hasil validasi, hasil angket respon peserta didik dan lembar observasi aktivitas peserta didik adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut,

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Kriteria = skor tertinggi x jumlah pertanyaan pada tiap kriteria

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan interpretasi skor, sebagai berikut,

Tabel 3 Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat baik / Sangat layak
61% - 80%	Baik / Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak

(Riduwan, 2012)

Media pembelajaran *game* Jumanji Tiruan dikatakan valid, praktis dan efektif apabila mendapatkan persentase $\geq 61\%$ berdasarkan skala Likert maupun skala Guttman. Dan berdasarkan hasil tes, *game* Jumanji Tiruan dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan nilai antara nilai *pretest* dengan *posttest*. Dan peserta didik yang memperoleh nilai minimal atau lebih dari KBM sebanyak $\geq 75\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan berupa media pembelajaran *game* Jumanji Tiruan pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 yang mencakup dua hal, yaitu (1) proses pengembangan *game* Jumanji Tiruan dan (2) tingkat kelayakan dari *game* yang dikembangkan. Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut,

Proses Pengembangan *Game* Jumanji Tiruan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Permainan ini dinamakan Jumanji Tiruan. Dalam pengembangan *game* Jumanji ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* menurut Borg dan Gall sampai pada tahap enam, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) ujicoba produk, berikut penjelasannya,

Pertama, tahap potensi dan masalah. Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan September 2018, dengan melakukan wawancara kepada peserta didik kelas X di MA Al Falah Bangilan Tuban, ditemukannya masalah bahwa peserta didik merasa jenuh pada saat pelajaran PPKn karena pada saat proses pembelajaran guru hanya berceramah, sehingga proses pembelajaran monoton dan membosankan. Selain itu juga dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana media pembelajaran yang terdapat di sekolah sehingga dalam belajar PPKn guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran, terlebih media pembelajaran berupa permainan. Dan ditemukannya potensi yang dapat mendukung pengembangan *game* ini yaitu karakteristik peserta didik kelas X IPA di MA Al Falah Bangilan masih menyukai bermain pada saat pembelajaran.

Kedua, tahap pengumpulan data. Data-data yang dikumpulkan, diantaranya (1) kurikulum yang berlaku di MA Al Falah Bangilan Tuban, yaitu kurikulum 2013 revisi terbaru, (2) kompetensi dasar yang dipilih, yaitu pada KD 3.3 tentang “Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara menurut UUD NRI tahun 1945”, (3) indikator pembelajaran, yang meliputi menganalisis fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga suprastruktur dan infrastruktur politik Indonesia, menganalisis lembaga-lembaga negara Republik Indonesia menurut UUD NRI tahun 1945, menganalisis tata kelola pemerintahan yang baik, dan menganalisis partisipasi warga negara dalam sistem politik Indonesia, (4) tujuan pembelajarannya mengikuti setiap indikator yang dikembangkan, (5) karakteristik peserta didik yang meliputi usia peserta didik kelas X di MA Al Falah Bangilan rata-rata sekitar 15-17 tahun, pengetahuan awal peserta didik diperoleh melalui pemberian tugas kepada peserta didik berupa belajar mandiri dari berbagai sumber seperti buku atau internet mengenai materi yang akan diajarkan, dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik di usia tersebut sudah mampu berpikir secara abstrak, sudah mampu menganalisis masalah secara ilmiah sudah mampu menyelesaikan masalah, serta peserta didik sudah mampu mengambil keputusan sendiri, (6) materi yang akan dikembangkan adalah materi yang dianggap sulit difahami oleh peserta didik, yaitu pada materi “Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara menurut UUD NRI Tahun 1945”.

Ketiga, desain produk. Pada tahap ini merupakan tahap merancang desain sebelum dilakukannya validasi kepada validator. Dalam hal ini desain produk berupa perlengkapan *game* Jumanji Tiruan (meliputi papan permainan, denah pemain, kartu tantangan, kartu petunjuk) dan materi yang dikembangkan (pertanyaan dan materi dalam kartu tantangan).

Keempat, validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dapat diterima dan digunakan, dalam hal ini *game* Jumanji Tiruan secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dilakukan oleh pakar yang telah berpengalaman, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi didasarkan pada beberapa kriteria, diantaranya (1) pendidikan terakhir minimal S2, (2) mengajar mata kuliah kependidikan, kepancasilaan dan kewarganegaraan khususnya pada materi tentang “Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara menurut UUD NRI tahun 1945”, (3) memiliki pengalaman mengajar minimal 10 tahun, dan (4) ketersediaannya menjadi validator. Dosen PMP-KN yang memenuhi kriteria ini adalah Drs. I Made Suwanda, M.Si. Sedangkan untuk validator ahli media pembelajaran didasarkan pada beberapa kriteria, diantaranya (1) pendidikan terakhir minimal S2, (2) memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran, (3) memiliki pengalaman mengajar minimal 10 tahun, dan (4) ketersediaannya menjadi validator. Dosen PMP-KN yang memenuhi kriteria ini adalah Dr. Harmanto, S.Pd., M.Pd.

Kelima, revisi desain. Revisi desain ini berdasarkan pada saran dan komentar yang diberikan oleh validator pada saat validasi pada draf 1, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn dan menghasilkan draf 2. Beberapa hal yang direvisi oleh validator media meliputi, warna tampilan beberapa bagian depan kurang menarik sehingga perlu diganti dengan warna lain agar lebih menarik, perlu adanya tempat *reward* dan *punishment* di papan bagian dalam, memperbesar ukuran media dari ukuran A3 menjadi 2 x 3,5 meter, memberikan poin-poin pada kartu petunjuk permainan. Berikut adalah hasil revisi media *game* Jumanji Tiruan dan kisi-kisi materi dalam kartu tantangan setelah dilakukan validasi.

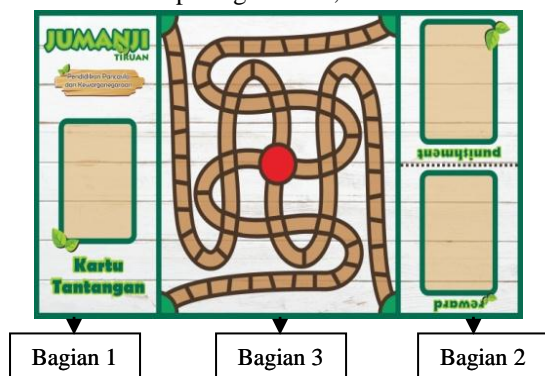
Tampilan papan *game* Jumanji Tiruan bagian depan yang ditunjukkan pada gambar 1,



Gambar 1 Papan Jumanji Tiruan bagian depan

Pada tampilan papan bagian depan hanya sebagai sampul dari *game* Jumanji Tiruan saja. Ketika tampilan

ini dibalik maka akan nampak tampilan papan bagian dalam. Bisa dilihat pada gambar 2,



Gambar 2 Papan Jumanji Tiruan bagian luar

Pada gambar 2 merupakan papan bagian dalam sebagai tempat bermainnya para pemain. Pada papan ini dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama tempat kartu tantangan. Bagian kedua merupakan tempat *reward* dan *punishment*. Dan untuk bagian ketiga merupakan tempat jalannya permainan. Pada bagian ini, terdapat empat sudut berbentuk lingkaran berwarna hijau sebagai titik awal atau *start* permainan, empat jalan sebagai rute jalan tiap pemain, dan di tengah papan terdapat lingkaran berwarna merah yang merupakan titik *finish* atau titik berakhirnya permainan Jumanji Tiruan.

Desain denah pemain. Denah pemain ini berisi 20 kotak yang disesuaikan dengan kotak pada setiap rute pemain di papan Jumanji Tiruan. Denah pemain merupakan tempat untuk menempelkan bintang maupun bom yang diperoleh selama bermain. Pemain akan mendapatkan bintang ketika pemain mampu menjawab tantangan dengan benar dan dalam waktu yang singkat. Selanjutnya pemain akan mendapatkan bom ketika pemain tidak mampu menjawab tantangan. Dari denah ini akan dapat dilihat pemain yang menang. Berikut gambar denah pemain dapat dilihat pada gambar 3,



Gambar 3 Denah Pemain

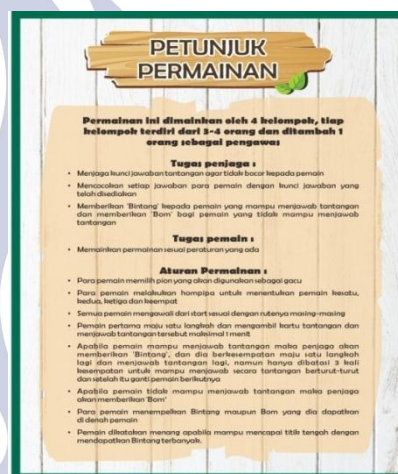
Desain kartu tantangan. Kartu tantangan berisi tantangan-tantangan yang harus dijawab oleh para pemain. Kartu tantangan ini berisi pertanyaan-pertanyaan dan beberapa cuplikan dari materi yang telah dipelajari. Kartu tantangan ini terdiri dari 40 kartu (4 berisi materi dan 36 berisi tantangan). Dalam menjawab kartu tantangan ini harus diselesaikan secara berkelompok dan dalam waktu

kurang dari satu menit. Berikut kartu tantangan pada gambar 4,



Gambar 4 Kartu Tantangan

Desain kartu petunjuk. Kartu Petunjuk berisi petunjuk permainan bagi para pemain dan pengawas. Sebelum permainan dimulai guru membacakan petunjuk permainan ini kepada para pemain maupun pengawas. Berikut kartu petunjuk pada gambar 5,



Gambar 5 Petunjuk Permainan

Terakhir desain kunci Jawaban. Kunci jawaban ini berisi kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kartu tantangan. Kunci jawaban ini dipegang oleh pengawas. Berikut gambar kunci jawaban,



Gambar 6 Kunci Jawaban

Materi yang dikembangkan dalam kartu tantangan adalah materi PPKn kelas X semester ganjil pada bab 3 tentang “Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Republik Indonesia menurut UUD NRI tahun 1945”. Pada materi ini terdapat empat sub materi, antara lain (1) fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga suprastruktur dan infrastruktur politik Indonesia, (2) lembaga-lembaga

negara Republik Indonesia menurut UUD NRI tahun 1945, (3) tata kelola pemerintahan yang baik, dan (4) partisipasi warga negara dalam sistem politik Indonesia.

Sedangkan saran dan masukan dari validator ahli materi memberikan beberapa masukan pada pertanyaan yang dikembangkan di kartu tantangan. Masukan yang diberikan meliputi peningkatan pertanyaan dalam kartu tantangan ke jenjang yang lebih tinggi lagi, bukan lagi di ranah C1, C2 atau C3 tetapi sudah pada ranah C4, C5, bahkan ranah C6 yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam RPP atau sesuai dengan Taksonomi Bloom terbaru saat ini, yaitu menggunakan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Kartu tantangan ini berjumlah 40 kartu, 36 berisi tantangan dan 4 berisi cuplikan materi. Pertanyaan di ranah C1 terdapat 1 butir pertanyaan, pada ranah C2 terdapat 9 butir pertanyaan, pada ranah C3 terdapat 1 butir pertanyaan, pada ranah C4 terdapat 19 butir pertanyaan, pada ranah C5 terdapat 3 butir pertanyaan, dan pada ranah C6 terdapat 3 butir pertanyaan.

Keenam, ujicoba produk. Pada tahap ujicoba ini diawali dengan memberikan penjelasan materi kepada peserta didik dan dilanjutkan dengan memperkenalkan media *game* Jumanji Tiruan kepada peserta didik beserta cara bermainnya. Pengenalan media dilakukan karena *game* ini merupakan sebuah *game* baru dan baru diterapkan di MA Al Falah Bangilan. Pelaksanaan pada pertemuan pertama ini dilakukan pada tanggal 23 Maret 2019 jam kelima sampai keenam. Pada pertemuan ini peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, selanjutnya guru menjelaskan tentang media *game* Jumanji Tiruan dan cara bermainnya. Setelah penjelasan materi dan media, selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal *pretest* yang telah disediakan oleh peneliti. Soal *pretest* ini digunakan untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik sebelum melakukan pembelajaran yang menggunakan media *game* Jumanji Tiruan.

Kegiatan ujicoba kedua dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2019 pada jam pelajaran kelima dan keenam. Peserta didik diminta menjalankan *game* seperti yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya dan tertulis di kartu petunjuk dengan dibimbing oleh peneliti. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 peserta didik, dan 1 orang sebagai pengawas, kemudian diberikan satu set media *game* Jumanji Tiruan yang akan digunakan untuk bermain bersama. Pada tahap ini peserta didik melakukan permainan sampai selesai atau sampai ada salah satu kelompok yang mampu mencapai titik tengah dengan memperoleh bintang terbanyak dan menemukan kelompok pemenang.

Saat permainan dimulai peserta didik sangat antusias dan semangat dalam belajar. Peserta didik mampu bekerjasama dengan kelompoknya secara kompak dan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil pembelajaran di denah pemain, ada tiga kelompok yang mampu menyelesaikan permainan secara tuntas dengan mampu menjawab pertanyaan dalam kartu tantangan dengan baik dan benar. Pada saat pembelajaran berlangsung juga dilakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh tiga pengamat dengan mengisi lembar observasi peserta didik yang telah disediakan.

Kegiatan ujicoba ketiga atau terakhir dilaksanakan pada tanggal 13 April 2019 pada jam pelajaran kelima dan keenam. Kegiatan pada pertemuan ketiga adalah menyimpulkan pembelajaran, setiap kelompok membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Soal *posttest* digunakan untuk melihat perubahan tingkat pemahaman peserta didik setelah pembelajaran menggunakan *game* Jumanji Tiruan. Berdasarkan hasil *posttest* terdapat 10 dari 12 peserta didik atau 83,3 % dinyatakan tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* Jumanji Tiruan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Setelah pemberian *posttest*, peserta didik diberikan angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang menggunakan *game* Jumanji Tiruan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil respon peserta didik menyatakan bahwa peserta didik sangat tertarik terhadap *game* Jumanji Tiruan, peserta didik juga menyatakan bahwa mereka lebih semangat mengikuti pelajaran dan lebih mudah memahami pelajaran ketika pembelajaran menggunakan *game* Jumanji Tiruan.

Tingkat Kelayakan Media

Tingkat kelayakan media merupakan hal terpenting dalam pengembangan media pembelajaran sebagai tolak ukur apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengukur tingkat kelayakan media meliputi tiga aspek, antara lain (1) tingkat kevalidan media, (2) tingkat kepraktisan media, dan (3) tingkat keefektifan media.

Pertama, tingkat kevalidan *game*. Kevalidan *game* Jumanji Tiruan dilihat berdasarkan penilaian dari validator ahli. Validator ahli diminta untuk menilai produk *game* Jumanji Tiruan yang telah dikembangkan melalui angket validasi yang telah disediakan. Validasi ini dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Berikut hasil validasi media dan validasi materi,

Tabel 4 Hasil Validasi Media

No	Kriteria	Rata-rata Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan dan Efisiensi <i>game</i>	91,4	Sangat layak
2	Tampilan <i>game</i>	70	Layak
3	Kelengkapan <i>game</i>	90	Sangat Layak
Rata-rata		83,3	Sangat Layak

Tabel 5 Hasil Validasi Materi

No	Kriteria	Rata-rata Persentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian materi	95	Sangat Layak
2	Kesesuaian kartu tantangan	85,7	Sangat Layak
3	Kebahasaan	80	Layak
Rata-rata		86,9	Sangat layak

Berdasarkan persentase dari validasi ahli media dan ahli materi, makajumlah rata-rata kevalidan media yang dikembangkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor persentase}}{\text{Jumlah kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{83,3 + 86,9}{2} \times 100\% \\
 &= \frac{170,2}{2} \times 100\% \\
 &= 85,1\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat hasil validasi media mendapat persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat layak. Dan berdasarkan tabel 5, dapat dilihat hasil validasi materi mendapat persentase sebesar 86,9% dengan kategori sangat layak. Dari kedua hasil validasi tersebut, jika dirata-rata mendapat persentase sebesar 85,1% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat diketahui bahwa *game* Jumanji Tiruan pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 sudah dikatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.

Kedua, tingkat kepraktisan media. *Game* Jumanji Tiruan dikatakan praktis berdasarkan kemudahan dalam penggunaannya menurut praktisi (pengguna) pada tahap ujicoba yaitu peserta didik. Data ini diperoleh melalui angket respon peserta didik. Berikut hasil angket respon peserta didik,

Tabel 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Rata-rata Persentase (%)	Kategori
1	Penggunaan media	100	Sangat Layak
2	Kebahasaan	100	Sangat Layak
3	Penyajian media	97,2	Sangat Layak
4	Kebermanfaatan	91,7	Sangat Layak
5	Kemenarikan media	89,6	Sangat Layak
Rata-rata		95,7	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, hasil angket respon peserta didik mendapat persentase sebesar 86,9% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat diketahui bahwa *game* Jumanji Tiruan pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 bagi peserta didik sudah dikatakan praktis dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.

Ketiga, tingkat keefektifan media. Keefektifan *game* Jumanji Tiruan diperoleh dari hasil belajar peserta didik dan observasi aktivitas peserta didik. Pada hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan peserta didik sebelum memainkan *game* Jumanji Tiruan (*pretest*) dan hasil tes setelah peserta didik memainkan *game* Jumanji Tiruan (*posttest*). Berikut hasil *pretest* dan *posttest*,

Tabel 7 Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada ujicoba

No	Nama	Pre	Kriteria	Post	Kriteria	Selisih Nilai
1	Chilvia Maresa Amarta	45	Tidak Tuntas	75	Tuntas	+30
2	Fida Nur Fadhilah	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas	+25
3	Ira Nur Faidah	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas	+25
4	Maulida Dwi Rosita	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas	+25
5	Mir'atul Khasanah	80	Tuntas	100	Tuntas	+20
6	Nurur Rofi'ah	80	Tuntas	100	Tuntas	+20
7	Rita Nur Laili	65	Tidak Tuntas	85	Tuntas	+20
8	Septiana Afkarisma	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas	+20
9	Siti Laili Maghfiroh	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	+20
10	Siti Makharom ah	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas	+25
11	Siti Sundari	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas	+15
12	Tri Wulandari	70	Tidak Tuntas	95	Tuntas	+25

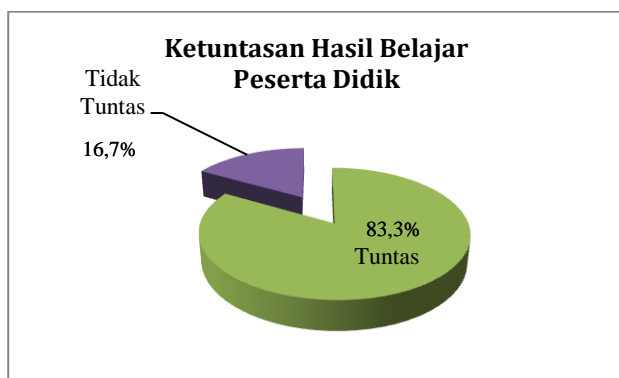


Diagram 1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui bahwa pada saat *pretest* banyak peserta didik yang mendapat nilai “tidak tuntas”, selanjutnya pada saat *posttest* banyak peserta didik yang mengalami peningkatan nilai dengan mendapat nilai “tuntas”. Pada diagram 1 dapat diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai minimal atau lebih dari KBM memperoleh persentase $\geq 75\%$, yaitu sebesar 83,3% atau sebanyak 10 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dari 12 peserta didik ada.

Dari tabel 7, dapat dilihat bahwa terdapat dua peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas. Menurut wawancara dengan mereka, mereka mengatakan ketidaktuntasan disebabkan beberapa faktor, seperti (1) kurangnya persiapan peserta didik sebelum pelajaran, karena peserta didik ini mengatakan bahwa mereka tidak belajar sebelum pelajaran, (2) kurangnya konsentrasi saat permainan berlangsung, karena kurang konsentrasi tersebut mengakibatkan mereka kurang memahami materi yang didapat ketika bermain, dan (3) pasif saat bermain, mereka mengatakan bahwa mereka kurang aktif dalam bekerjasama dengan kelompoknya saat menjawab tantangan.

Tingkat keefektifan *game* selanjutnya dilihat berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh tiga pengamat. Observasi ini dilihat dari tiga aspek kompetensi, yaitu aspek kompetensi spiritual, kompetensi sosial, dan kompetensi keterampilan. Berikut hasil observasi aktivitas peserta didik,

Tabel 8 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek Kompetensi	Persentase penilaian (%)	Kategori
1	Spiritual	100	Sangat Baik
2	Sikap Sosial	100	Sangat Baik
3	Keterampilan	83,3	Sangat Baik
Rata-rata		96,1	Sangat Baik

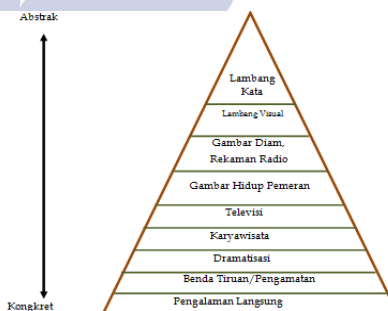
Berdasarkan tabel 8, dapat dilihat hasil observasi aktivitas peserta didik mendapat persentase sebesar 96,1% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat

diketahui *game* Jumanji Tiruan pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 bagi peserta didik sudah dapat dikatakan efektif dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn, karena *game* Jumanji Tiruan dapat meningkatkan ketiga kompetensi yang diharapkan, yaitu kompetensi spiritual, kompetensi sosial dan kompetensi keterampilan.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji tingkat kelayakan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan dengan mengacu pada penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2017) yang terdapat sepuluh tahap, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap enam, yaitu tahap ujicoba produk saja.

Pemilihan pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan pada teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale (*Dale's Cone Experience*). Kerucut pengalaman Dale memberikan gambaran bahwa semakin ke atas puncak kerucut, maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Namun semakin ke bawah kerucut, maka semakin konkret media penyampaian pesan tersebut. Semakin konkret (nyata) pesan tersebut, maka semakin mudah peserta didik dalam mencerna materi yang diberikan. Berikut gambar teori kerucut pengalaman dari Dale,



Gambar 7 Teori Kerucut Pengalaman Dale

Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat memperoleh berbagai berbagai jenis pengalaman, termasuk pengalaman langsung. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Karena pengalaman langsung melibatkan semua indera seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan dan peraba atau yang dikenal dengan istilah *learning by doing*. Proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus dimulai dari pengalaman langsung seseorang itu sendiri, selain itu juga harus dimulai dengan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan

kemampuan peserta didik. Dalam hal ini pemilihan media pembelajaran sangat berperan dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, agar perbedaan individual yang terjadi pada peserta didik dapat teratasi dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Strategi lain dalam pemilihan media adalah menggunakan permainan untuk memenuhi tuntutan belajar yang berbeda pada tiap-tiap aspek. Hal ini memperhatikan perubahan sikap dan perilaku peserta didik pada saat proses belajar yang mencakup empat aspek yaitu, aspek spiritual, aspek sikap sosial, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.

Berkaitan dengan permainan, permainan sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa sifat, diantaranya (1) permainan dapat memotivasi secara personal, karena permainan dapat memberikan rasa kepuasan, (2) peserta didik lebih asyik dengan aktivitas bermain, dan (3) permainan memerlukan keterlibatan aktif secara langsung dari para pemain.

Pemilihan permainan dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya (1) semua komponen media yang dipilih harus relevan dengan kurikulum yang berlaku untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara signifikan, (2) media yang dipilih harus mendukung materi yang akan diajarkan, mampu menambah kualitas materi yang akan diajarkan secara luas, mudah digunakan dan memberikan kejelasan kepada peserta didik terhadap materi, (3) permainan yang dikembangkan mudah dimanfaatkan dalam pembelajaran, peserta didik maupun guru mampu menggunakannya dengan mudah, (4) melalui permainan memberi kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk saling berinteraksi, saling bekerjasama dan saling memberi motivasi, serta terjadinya interaksi yang intensif antara peserta didik dengan guru, (5) cara kerja dari media yang dikembangkan mudah digunakan dan berkualitas.

Penggunaan media pembelajaran akan memberikan dampak baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap perolehan dan pertumbuhan pengetahuan keterampilan dan perkembangan sikap peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berupa permainan dapat memberikan keterlibatan langsung dari peserta didik dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pengalaman langsung dapat memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna terhadap informasi yang diperoleh, karena pengalaman langsung melibatkan semua indera. Dan melalui permainan peserta akan mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga informasi atau materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah difahami oleh peserta didik.

Hasil belajar yang diperoleh berdasarkan tingkatan pengalaman berada pada tingkat C1 (pengetahuan), dan C2 (pemahaman) yang berupa mengidentifikasi, mendefinisikan, mengkategorikan, menjelaskan pada saat media yang digunakan dapat dibaca dan didengar saja. Hasil belajar berada pada tingkat C3 (penerapan) yang berupa menerapkan, mendemonstrasikan dan menggunakan pada saat media yang digunakan dapat dilihat saja atau dilihat dan didengar. Hasil belajar berada pada tingkat C4 (analisis), C5 (sintesis), dan C6 (evaluasi) yang berupa menganalisis, menciptakan, merancang dan mengevaluasi pada saat media yang digunakan dapat dikatakan dan ditulis atau dikatakan dan dilakukan.

Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukannya penyederhanaan hanya sampai pada tahap enam atau tahap ujicoba, karena disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain (1) keterbatasan waktu. Jika penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap sepuluh, tentunya akan membutuhkan waktu dan proses yang relatif lama dan panjang bagi jenjang S1. Sehingga dilakukan penyederhanaan tahapan hanya pada tahap enam saja dengan waktu yang lebih singkat tetapi tetap efisien dan efektif dalam proses dan hasilnya, (2) keterbatasan biaya. Jika penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap sepuluh, tentunya akan membutuhkan biaya yang relatif besar pula. Sehingga dilakukannya penyederhanaan pada tahap enam saja dengan jumlah biaya yang relatif terjangkau; dan (3) kesamaan tahapan. Berdasarkan kesepuluh tahap penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2017:298) terdapat beberapa tahap yang memiliki kesamaan tujuan. Kesamaan tersebut terlihat dari beberapa tahap, seperti pada tahap validasi desain pertama dan validasi desain kedua. Perbedaan, validasi desain yang pertama dilakukan sebelum produk diujicobakan, sedangkan pada validasi desain kedua dilakukan setelah produk diujicobakan kemudian divalidasi lagi untuk diproduksi massal. Sehingga dalam hal ini, penelitian dan pengembangan ini disederhanakan hanya pada tahap enam saja yaitu pada tahap ujicoba produk saja, karena media ini tidak untuk diproduksi massal. Oleh karena itu, ketiga alasan tersebut menjadi alasan proses pengembangan *game* Jumanji Tiruan ini hanya dibatasi pada tahap enam saja, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk.

Seperti yang telah dijelaskan dalam hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian mengenai tingkat kelayakan media terkait dengan kualitas dari media yang dikembangkan menjadi aspek penting dalam pengembangan suatu media. Penilaian kelayakan ini meliputi tiga aspek yaitu, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *game* Jumanji Tiruan, sesuai dengan

tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* Jumanji Tiruan sebagai media pembelajaran PPKn pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 bagi peserta didik.

Pada aspek kevalidan media diperoleh berdasarkan hasil validasi media yang meliputi kemudahan dan efisiensi *game*, tampilan *game* dan kelengkapan *game*. Sedangkan pada validasi materi yang meliputi kesesuaian materi, kartu tantangan dan kebahasaan. Kedua validasi tersebut divalidasi oleh validator ahli. Pada aspek kepraktisan media diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik. Sedangkan pada aspek keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil ujicoba tes peserta didik dan observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh tiga pengamat.

Pertama, tingkat kevalidan. Berdasarkan hasil penelitian, *game* Jumanji Tiruan dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dari para validator. Validasi media dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Proses validasi ini sendiri dilakukan melalui dua tahap. Yang pertama validasi pada draf 1 media maupun draf 1 materi. Pada validasi tahap pertama terdapat masukan dan saran dari validator media mengenai penggunaan warna dalam media kurang menarik, dan ukuran media kurang proposional jika digunakan untuk bermain secara berkelompok sehingga perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari validator tersebut.

Sedangkan pada validasi materi juga mendapat saran dan komentar dari validator mengenai pertanyaan yang dikembangkan dalam kartu tantangan sebaiknya diarahkan ke jenjang yang lebih tinggi lagi, dan bukan lagi di ranah C1, C2 atau C3 tetapi sudah pada ranah C4, C5, bahkan C6 yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam RPP atau sesuai dengan Taksonomi Bloom terbaru saat ini, yaitu menggunakan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Setelah direvisi, maka media siap diujicobakan kepada peserta didik karena sudah memenuhi beberapa kriteria, diantaranya (1) kemudahan penggunaannya dalam belajar dan efisien, karena *game* Jumanji Tiruan ini telah dirancang secara sederhana, sehingga peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah. Dalam penyusunan *game* Jumanji Tiruan juga sangat memperhatikan efisien dari segi waktu, biaya, dan tenaga. Selain itu juga kemudahan dalam aturan permainan yang membuat peserta didik mudah dalam menjalankan *game*, (2) kemenarikan tampilan *game* Jumanji Tiruan yang meliputi keserasian warna dan ukuran papan permainan yang besar dan sehingga cukup untuk bermain secara berkelompok, dan peserta didik dapat memainkan secara langsung sebagai pion yang berjalan, selain itu juga ukuran denah

pemain dan ukuran kartu tantangan yang proposional, (3) kelengkapan *game* Jumanji Tiruan sebagai media pembelajaran. Karena dalam pembelajaran permainan harus mempunyai empat komponen, yaitu adanya pemain, adanya lingkungan dimana para pemain saling berinteraksi, adanya aturan-aturan main, dan adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa kelengkapan dalam *game* Jumanji Tiruan telah memenuhi persyaratan kelengkapan sebagai media pembelajaran. Selain itu di dalam *game* Jumanji Tiruan ini juga terdapat beberapa kelengkapan tambahan seperti kartu tantangan yang harus diselesaikan untuk mencapai titik tengah beserta kunci jawaban dari kartu tantangan tersebut, adanya *reward* yang didapat pemain ketika mampu menjawab tantangan dan adanya *punishment* ketika pemain tidak mampu menjawab tantangan, serta denah pemain sebagai bukti hasil perolehan skor para pemain, (4) materi yang disajikan dalam bahan ajar *game* Jumanji Tiruan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam kartu tantangan. Pertanyaan yang disajikan dalam kartu tantangan juga sesuai dengan materi yang terdapat dalam sumber belajar atau bahan ajar, dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan melalui pembelajaran yang menggunakan media *game* Jumanji Tiruan, (5) kartu tantangan yang disajikan dalam *game* Jumanji Tiruan sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan dan sesuai dengan bahan ajar yang ada. Pertanyaan yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan serta pertanyaan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya, (6) bahasa yang digunakan dalam *game* Jumanji Tiruan sederhana dan komunikatif sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pertanyaan dalam kartu tantangan dan peserta didik lebih mudah dalam menjawab pertanyaan.

Kedua, tingkat kepraktisan. Berdasarkan hasil penelitian, *game* Jumanji Tiruan dikatakan praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran melalui angket respon peserta didik. Butir pertanyaan dalam angket respon peserta didik mencakup beberapa kriteria, diantaranya (1) kemudahan peserta didik dalam penggunaannya ketika belajar dan peserta didik mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kartu tantangan yang disediakan, (2) bahasa yang digunakan dalam kartu tantangan maupun dalam petunjuk permainan mudah difahami oleh peserta didik, (3) penyajian media yang menarik, sehingga peserta didik menyukai tampilan dari *game* Jumanji Tiruan, pertanyaan yang disajikan dalam

kartu tantangan sesuai dengan bahan ajar yang diajarkan dan peserta didik menyukai *game* Jumanji Tiruan jika diterapkan dalam belajar PPKn, (4) manfaat *game* Jumanji Tiruan ini dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan (5) kemenarikan media dalam menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar PPKn. Dalam *game* Jumanji Tiruan terdapat unsur kompetisi, sehingga antar peserta didik atau kelompok saling berkompetisi untuk menjadi pemenang.

Ketiga, tingkat keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian, keefektifan *game* Jumanji Tiruan diperoleh dari hasil belajar peserta didik dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang didapatkan dari perbandingan hasil tes yang telah dikerjakan oleh peserta didik sebelum memainkan *game* Jumanji Tiruan (*pretest*) dan setelah peserta didik memainkan *game* Jumanji Tiruan (*posttest*). Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik yang memperoleh nilai minimal atau lebih dari KBM sebanyak 10 peserta didik dengan persentase lebih dari 75%, atau 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa *game* Jumanji Tiruan pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 sudah memenuhi kriteria efektif, karena terjadi peningkatan nilai antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Menurut peserta didik soal evaluasi yang diberikan pada saat *pretest* terlalu sulit, sehingga banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam mengerjakan *pretest*. Namun setelah adanya penerapan media Jumanji Tiruan, kemudian peserta didik diberikan soal evaluasi berupa soal *posttest*, dan banyak peserta didik yang mendapat nilai tuntas. *Game* Jumanji Tiruan mencoba menyampaikan materi secara lebih ringkas dan mencoba menggali tingkat pemahaman peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam kartu tantangan *game* Jumanji Tiruan. Serta penggunaan *game* Jumanji Tiruan yang menarik sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Penataan bahasa yang komunikatif dan mudah difahami menjadikan *game* Jumanji Tiruan lebih efektif sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya aktivitas peserta didik selama menggunakan *game* Jumanji Tiruan dilihat berdasarkan lembar observasi aktivitas peserta didik yang dinilai oleh pengamat. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada ujicoba terbatas menunjukkan bahwa *game* Jumanji Tiruan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat layak, karena telah memenuhi kriteria penilaian dari tiga aspek kompetensi, diantaranya, (1) kompetensi spiritual, kegiatan pembelajaran menggunakan *game* Jumanji Tiruan sengaja dirancang untuk berkelompok yang membuat peserta didik saling menghargai perbedaan dan bersyukur pada pencipta-Nya

atas segala karunia yang diberikan. Serta menanamkan nilai spiritual kepada peserta didik untuk selalu mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a, (2) kompetensi sosial yang dilihat ketika peserta didik saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk berlomba-lomba memenangkan permainan dengan menjawab kartu tantangan sebanyak-banyaknya. *Game* Jumanji Tiruan juga menanamkan nilai kejujuran dengan menjawab pertanyaan tanpa melihat bahan ajar atau sumber-sumber yang lain. Selain itu juga menanamkan sikap saling menghargai teman yang berbeda pendapat, dan (3) kompetensi keterampilan, meliputi keterampilan peserta didik dalam belajar mandiri untuk menambah pengetahuan, terampil dalam menjawab pertanyaan dengan bahasanya mereka sendiri, serta mampu menjawab pertanyaan secara singkat.

Game Jumanji Tiruan yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan, diantaranya (1) penyajian *game* yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar PPKn khususnya pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan antusias peserta didik ketika belajar menggunakan media dan ketika belajar tidak menggunakan media, (2) *game* yang dikembangkan terdapat unsur kompetisi dan adanya *reward* serta *punishment*, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat pada saat permainan berlangsung setiap kelompok berlomba-lomba dalam memenangkan permainan dan berlomba-lomba dalam mendapatkan *reward* terbanyak, (3) karena *game* yang dikembangkan bersifat kelompok, sehingga dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan tantangan. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas kerjasama kelompok ketika menjawab kartu tantangan yang diterima, (4) dapat melatih kecepatan belajar peserta didik karena dalam menjawab tantangan terdapat estimasi waktu yang singkat, sehingga peserta didik dituntut untuk menjawab pertanyaan secara cepat. Hal ini dapat dilihat dari kecepatan peserta didik dalam menjawab tantangan. Karena dalam menjawab tantangan ini diberi waktu minimal 1 menit untuk menjawab tantangan, apabila melebihi 1 menit maka kelompok dinyatakan gagal menjawab tantangan, (5) dapat melihat langsung hasil belajar peserta didik karena terdapat denah pemain. Hal ini dapat dilihat dari perolehan bintang maupun bom yang ditempel di denah pemain yang dimiliki setiap kelompok. Denah pemain ini berfungsi untuk melihat hasil belajar setiap kelompok dalam bermain.

Selain itu *game* Jumanji Tiruan yang dikembangkan memiliki beberapa kekurangan, diantaranya (1) pengembangan *game* Jumanji Tiruan masih terbilang kurang sempurna karena pada pengembangan ini hanya

sampai tahap enam saja, yaitu tahap ujicoba produk terbatas. Sehingga perlu dilakukannya pengembangan lebih lanjut untuk penyempurnaan *game* yang dikembangkan, (2) membutuhkan biaya cukup besar untuk membuat *game* Jumanji Tiruan yaitu sekitar Rp. 500.000 per media, seperti pembuatan papan permainan yang menggunakan banner dengan ukuran besar, (3) saat bermain secara berkelompok hanya beberapa peserta didik saja yang aktif menjawab tantangan, karena tidak semua peserta didik mempunyai tingkat pemahaman dan pengetahuan yang sama. Hal ini terlihat ketika menjawab tantangan hanya beberapa peserta didik yang aktif dalam kelompok sedangkan yang lainnya masih terlihat pasif, (4) *game* Jumanji Tiruan masih termasuk permainan baru, sehingga peserta didik masih belum mengenal. Maka diperlukan pengenalan terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum menggunakan media. Hal ini dapat dilihat ketika pertama kali peserta didik memainkan permainan ini. Mereka terlihat bingung saat pertama kali bermain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) proses pengembangan *game* Jumanji Tiruan berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall sampai pada tahap enam, antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan ujicoba produk. Proses pengembangan ini sejalan dengan menggunakan teori Kerucut Pengalaman Dale, (2) tingkat kelayakan media *game* Jumanji Tiruan dilihat berdasarkan tiga aspek, pertama, tingkat kevalidan yang diperoleh berdasarkan validasi ahli materi sebesar 86,9% dan ahli media sebesar 83,3% dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,9% dengan kategori sangat layak. Kedua, tingkat kepraktisan media yang dilihat dari hasil angket respon peserta didik saat menggunakan media sebesar 95,7% dengan kategori sangat layak. Ketiga, tingkat keefektifan media yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 10 dari 12 peserta didik dengan persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik, dan berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,1% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, maka *game* Jumanji Tiruan pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI tahun 1945 bagi peserta didik kelas X sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di MA Al Falah Bangilan Tuban. *Game* Jumanji Tiruan yang dikembangkan memiliki kekurangan, diantaranya (1) pengembangan *game* Jumanji Tiruan kurang sempurna, (2) membutuhkan biaya besar untuk membuat *game* Jumanji Tiruan, (3) peserta didik yang aktif dalam

bermain kelompok hanya sebagian saja, dan (4) *game* Jumanji Tiruan masih termasuk permainan baru, sehingga peserta didik masih belum mengenal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diberikan, diantaranya (1) bagi peneliti lain dapat melakukan pengembangan *game* Jumanji Tiruan lebih lanjut dengan melakukan prosedur pengembangan lanjutan dari Borg dan Gall sampai pada tahap sepuluh, dan dapat menghemat pengeluaran pengembangan *game* Jumanji Tiruan dengan cara melakukan penyederhanaan terhadap *game* Jumanji Tiruan seperti memperkecil ukuran papan permainan, (2) bagi guru, sebaiknya setiap peserta didik dalam kelompok diwajibkan untuk menjawab tantangan secara bergantian supaya semua peserta didik aktif dalam kelompoknya masing-masing, dan perlu adanya pengenalan *game* Jumanji Tiruan terlebih dahulu kepada peserta didik supaya memudahkan peserta didik dalam memainkan dan menggunakan *game* Jumanji Tiruan ini saat pembelajaran, (3) bagi peserta didik, sebaiknya peserta didik mempersiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu supaya pada saat bermain peserta didik mampu menjawab semua tantangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin.2017. *Jumanji 2:Welcome to the Jungle*. (<https://sinopsisfilmbioskoperbaru.com/sinopsis-jumanji-2-welcome-jungle-2017/>). Diakses pada hari Rabu, 19-September-2018 10:37.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dapennas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dapennas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jenderal Pendidikan Nasional.
- Handayani, Nurul. 2017. *Pengembangan Game Zathura Tiruan sebagai Media Pembelajaran Zat Aditif untuk Melatih Kecakapan Akademik (Academic Skill) peserta Didik Kelas VIII. Program Studi S1 Pendidikan SAINS UNESA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Purwanto, Ngalm. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ridwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sahaja, Irwan. *Tujuan dan Karakteristik Kurikulum 2013*.
(<http://irwansahaja.blogspot.com/2016/04/tujuan-dan-karakteristik-kurikulum-2013.html?m=1>). Diakses
pada hari Rabu, 19-September-2018 10:39.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif
dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

